

РГДI 2015

08-3-913







Мышка, Зайчик и Собачка сели в машину и поехали.



Едут, едут. Наехали на камень.



Бух!-и опрокинулись! Полетели кто куда!



Сидят на земле. Плачут. Но ехать-то дальше надо!



Тут Мышка и говорит: "А я машину подниму". Стала поднимать. Да никак не поднять!



Зайчик говорит: "Дай-ка я подниму, я посильнее". Стал поднимать, да никак не поднять!



А Собачка говорит: "Давайте-ка, ребята, все вместе поднимать".







Влезли на машину. А машина не идёт: камень задние колёса не пускает.



Тут Мышка и говорит: "А я камень в сторону столкну". Стала толкать, да никак не столкнуть!



Зайчик говорит: "Дай-ка я столкну. Я посильнее". Стал толкать, да никак не столкнуть!



А Собачка говорит: "А давайте-ка, ребята, все вместе толкать".



Стали толкать все вместе.



Раз!-и столкнули камень в сторону!



Влезли на машину и поехали.



Едут, едут, едут и не опрокидываются. Вот как хорошо!





Игрушка-лягушка захотела построить колодец. Кубик к кубику, кубик к кубику, кубик на кубик, и вышел колодец.



Лягушка прыг на колодец. Заглянула вниз: есть вода? Есть!



Принесла ведро. Стала ждать: кто придёт? Кто попросит воды напиться?



Прибежал к колодцу козлик. Просит: "Дай, пожалуйста, мне, лягушечка, водицы напиться".



Лягушка достала ведром водицы. Дала козлику напиться. "Спасибо!"



И козлик побежал домой: топ, топ!



Прилетела к колодцу птичка. Просит: "Дай, пожалуйста, мне, лягушечка, водицы напиться!"



Лягушка достала ведром водицы. Дала птичке напиться. "Спасибо!"



И птичка полетела домой: шуу-у!



Прибежал к колодцу поросёнок. "Дай, лягуха, воды! Пить хочу!"—"Не дам! Зачем меня лягухой зовёшь?"—"Не дашь? Укушу!"—"Не укусишь!"









РГДI 2015

> Куклы и декорации сделаны в мастерской студии художниками-оформителями:

Н. Войдиновой, Г. Головановой, Т. Максимовой, Е. Черкасовой

Кукловод Е. Черкасова

Художественный редактор В. Красновский Редактор Т. Семибратова

Д-268-84

ТУ 19-241-82

С Студия "Диафильм" Госкино СССР, 1984 г. 103062, Москва, Старосадский пер., 7